1997年３月14日発行（隔週金曜日発行）
第３巻第６号通巻38号

電撃プレイステーション
３/14号付録

マクロス DIGITAL MISSION VF-X



独占公開!『VF-X』の設定を徹底紹介!

6機のバルキリーから各ミッションまで完全ガイド!

コンプリートファイル
COMPLETE FILE

マクロス DIGITAL MISSION VF-X



電撃プレイステーション 3/14号付録

■発行人／染谷恵司　■編集人／渡部雅人
■発行元／メディアワークス
〒101　東京都千代田区神田駿河台1－8
■発売元／主婦の友社
〒101　東京都千代田区神田駿河台2－9

COMPLETE FILE

1997年３月14日発行（隔週金曜日発行）
第３巻第６号通巻38号

マクロス DIGITAL MISSION VF-X

電撃プレイステーション
3 /14号付録



6機のバルキリーから各ミッションまで完全ガイド！

独占公開!!『VF-X』の設定を徹底紹介！

コンプリートファイル
COMPLETE FILE









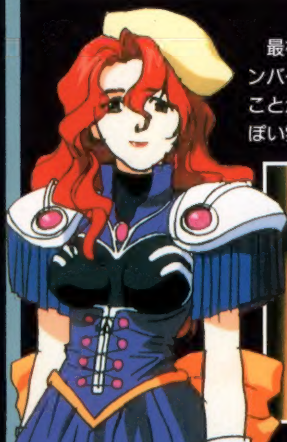
アオイ・ツワブキ



ミルキードールズのメンバーの中でも中心となる人物。敵の中枢に捕らえられている。最終MISSIONでは、彼女の存在が戦いのカギに……。(CV：桜井智)



リアトリス



最初に救出されるミルキードールズメンバー。MISSION 2 クリア後に出会うことができるぞ。5人の中で一番大人っぽい雰囲気。(CV：井上喜久子)





伝説の歌姫「リン・ミンメイ」を夢見てMILKYDOLLSは歌う

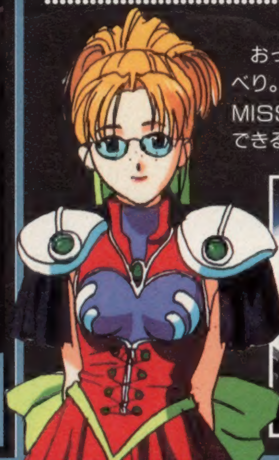
「MILKYDOLLS」は、ただのアイドルグループではない。彼女たちは、あの伝説の歌姫「リン・ミンメイ」のように、統合軍のシンボル的存在として結成されたのだ。未知のパワーがあるとさえ言われる彼女たちの歌は、統合軍の次期防衛戦略の要という噂さえある。キミは、激戦を勝ち抜いて最終MISSIONにたどりつき、彼女たちの歌が聞けるか？

マクロスDIGITAL MISSION VF-X

ジャンル	3D・STG	価格	¥6,800
メーカー	バンダイビジュアル	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) アナログジョイスティック
発売日	2月28日(発売中)		



フリージア



おっとりとした性格で、けっこうおしゃべり。しかも、かなりの大ボケタイプだ。MISSION 7の工場地帯で救出することができる。　(CV：並木のり子)



モーリィ



MISSION 4の市街地に幽閉されている。性格は少々がさつなところがあるようだが、歌を愛する心は他のメンバーと変わらない。　(CV：三石琴乃)



ビオレッタ



ショートカットの銀髪が魅力的。MISSION 8で敵集結地点に捕らえられている彼女は、敵の最終目的についての重要な情報を持っている。　(CV：今井由香)



マクロス
バトルガイド

あらゆる局面に対応するための、基礎操縦術を解説。バルキリーを自在に操って、エースパイロットにふさわしい戦いを演出していこう！

BASIC



まずは操縦の基本をチェック！

エリアごとに自機が回復

フィールドと市街地など、複数のエリアで戦うMISSIONでは、エリアが変わればダメージやミサイルのゲージは回復する。後半のためにミサイルを温存、なんてことは考えなくていいのだ。常に全開で戦おう。



マーカーが頼りだ！

効率よくMISSIONをクリアするには、画面上で作戦目標を指示するマーカーと、レーダーマップをよく見ること。マーカーは敵１体のみしか指示できないので、レーダーで周囲の敵の状況を把握することも重要だ。



旋回方法を使い分けろ

ファイターで機体を旋回させるには、機体を傾けるロールから旋回するやり方と、水平を保って回頭するヨー（R１＋✚左右）がある。姿勢が変わらないヨーは方向を把握しやすいが、微調整が効かず空中戦には不向き。



変形中の無敵を活用しよう

変形のモーション中は、自機は無敵になっている。敵のミサイルが迫ってきたときなどにも、とっさの変形で、ノーダメージでやり過ごせるのだ。ただし、動きの止まっている変形直後に攻撃を喰らってしまうこともある。



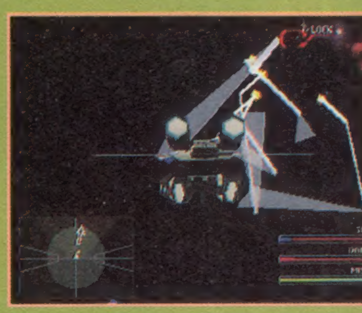
ロールによる旋回の仕方

「VF-X」のファイター操作はやや特殊で、✚キーの左右を入れっぱなしにしたのでは、ちゃんと旋回することはできない。機体を真横まで傾けてから、✚キーを上昇に入れる感じで、急旋回することができるのだ。



バルキリーといえばミサイル

ファイター、ガウォークでのミサイルは、◎を押しっぱなしでロックオンして、離すと発射。ロックオンできる範囲は機体の索敵能力によって違い、VF-１Xなどは、画面のほぼ中央に捉えないとロックオンできないぞ。



カメラ視点変更 ゲーム中に２コンで以下のコマンドを入力すると、カメラ（視点）の変更が可能。ただし変更したカメラの位置は、そのMISSION中のみ有効。次のMISSIONに入ると、カメラは初期位置に戻る。✚上：自機を中心としたカメラの回転（カメラ下へ）。✚下：自機を中心としたカメラの回転（カメラ上へ）。✚右：自機を中心としたカメラの回転（カメラ左へ）。

タイプ別キャラ攻略パターンガイド！

固定タイプの敵

地上の建造物や、大型で耐久力の高い標的の撃破は、そのほとんどがMISSIONの中での重要度も高く、それだけに敵からの激しい抵抗を覚悟しなければならない。バルキリーの各形態ごとの能力を生かして攻撃を避けながら、こちらから攻撃を続けるテクニックが必要となる。



▲バトロイドの主兵装であるガンポッドは、距離が近いほど威力が高いぞ。

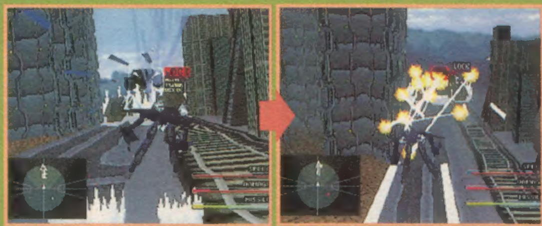
急降下で地上を爆撃

地上の標的にファイターで高速接近し、手前で上昇。レーダーマップを頼りに真上まできたら、スロットル＋急降下で上空から攻撃だ。



ガウォークでのホバリング攻撃

耐久力が高く攻撃もしてくる標的には、ガウォークで正面に位置して、✚キーによる上下左右への動きで攻撃を回避してミサイル攻撃。



地上戦はバトロイドで！

標的の周囲に攻撃してくる敵が多くいる場合は、ガウォークでふところに飛び込み、バトロイドで至近距離からしとめよう。



移動タイプの敵

空中でのドッグファイトでも、ファイターだけではなく他の形態をとった方が戦いやすい場合も多い。耐久力の高い敵は少ないので、いかに敵をこちらの攻撃範囲に捉えるかを考えよう。

ちなみに、地上のMISSIONでは、上空でガウォークに変形すると地上を見下ろす視点となる。この視点は対地攻撃に便利だが、同じ高度の敵とは戦いにくいのが欠点。この場合、㋝でコックピット視点に切り替えれば、空中の敵とも問題なく戦えるぞ。



◀難易度は高いが、やはりファイターでの空中戦は、一番の華。

ドッグファイトでのミサイル攻撃

ファイターで敵を捕捉するには、マーカーをよく見て、スロットルオフでの急旋回で。◎を押したまま旋回して、ロックオンの発信音を合図にすかさずミサイルを発射するのだ。



ガウォークによる空中戦

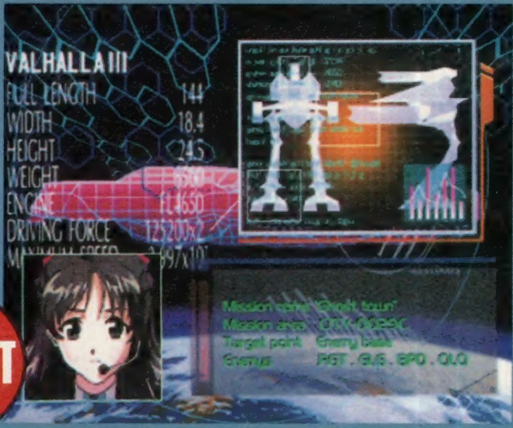
空戦ポッドは、高速で自機の周囲を旋回するため、捕捉しにくい。ガウォークやバトロイドでは、左右への回避運動をとりつつ、後退しながら攻撃すると戦いやすい。



✚左：自機を中心としたカメラの回転（カメラ右へ）。△：カメラの高さ変更（カメラ上へ）。⊗：カメラの高さ変更（カメラ下へ）。◎：カメラの左右平行移動（カメラ右へ）。□：カメラの左右平行移動（カメラ左へ）。L1：自機とカメラの距離の移動（近づく）。L2：自機とカメラの距離の移動（離れる）。R1：自機とカメラの距離の移動（離れる）。R2：自機とカメラの距離の移動（近づく）。㋜：カメラが初期の位置に戻る。

マクロス……………… バトルガイド

各MISSIONを局面ごとに分けて徹底攻略！安全策でクリアするだけじゃなく、華麗なプレイで撃墜王を目指していこう!!



MISSION1 STRICT TRIAL

DATA

■使用可能機種
VF-1Xsp

■出現する敵
VF-4G

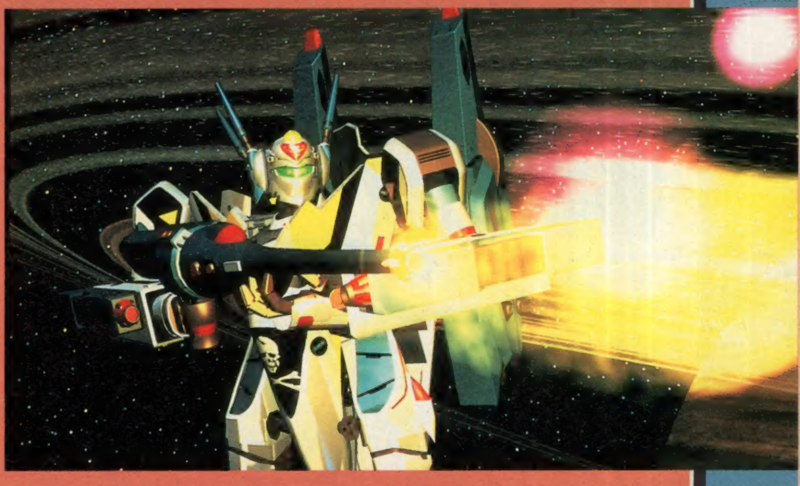
オペレーション・オルフェウスのメインパイロットとして潜航強襲艦ヴァルハラⅢに配属されたキミに、さっそく出撃命令が下る。ヴァルハラⅢに向けて接近中の所属不明機迎撃が、キミの最初のMISSIONとなるのだ。しかし、出撃してみると、未確認機の正体は統合軍のVF−4Gであることがわかる。VF−4Gは、艦長がキミの腕をテストするために用意したターゲットだったのだ。パイロットの乗っていない無人機だから、遠慮はいらない。オペレーション発動前の肩慣らしに、エースパイロットの腕前を見せつけてやるのだ！

▶エースの腕前を見せてやれ！

登場する敵機はVF−4Gが1機のみ。クリアするだけなら、ガウォークで戦えば楽勝。ミサイルを5、6回当てれば撃墜できるぞ。動きは速いので、あえてファイターだけで戦ってみると、意外に難しい。大した攻撃はしてこないので、まずは練習のつもりでいろいろと飛び回ってみよう。



◀視認するのはわりと難しい。基本で解説したように、マーカーを見て戦おう。

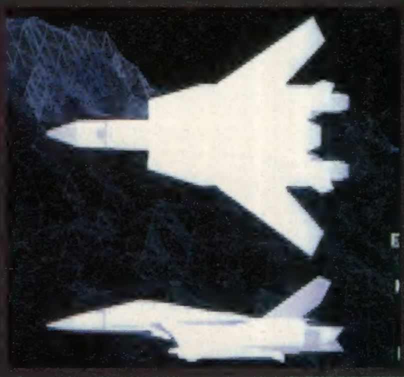


VF-1Xplus VALKYRIE

DATA

全　長………14.23m
全　高……… 3.84m
全　幅14.78m/8.25m
重　量…………13.25t
巡航速度………M2.71
最大速度………M3.87

地球に墜落した巨大戦艦のオーバーテクノロジーを取り入れ、来るべき巨人兵士との戦闘に備えるために開発された、可変戦闘機。『VF−X』の時代では、半世紀近く昔の機体ではあるが、キミが搭乗するXplusは最新の技術でチューンナップされている。操縦のしやすさがこの機体の利点だ。



MISSION2
FIRST CONTACT

DATA

■使用可能機種
VF-1X、VF-4G

■出現する敵
リガード、グラージ

ついに、ミルキードールズ奪還のための本格的な作戦が開始される。まずは、無人となった植民星の都市に集結しネットワークを建設しつつある敵部隊を撃退するのだ。

都市に到達するまでの間にも、敵の迎撃部隊が配備されている。これらを撃破、または回避して都市に突入し、敵のレーダーサイトを破壊するのが、このMISSIONの目標だ。



◀MISSION前半は市街地までの長距離を、ファイターでイッキに飛ぶ。敵の守備隊との接触もあるぞ。



▶市街地での戦いは、この先も何度も経験することになる。ここで戦い方を身につけてしまおう。

▶敵を撃墜しつつ市街地を目指せ

前半のフィールド部分では、敵が出現しても無視して、最初にマーカーが表示された方向へひたすら直進するだけでも、都市に到達することはできる。ただし、敵と遭遇するとマーカー表示が近くの敵に切り替わるので、その時点で進路を変えると、都市の方向を見失ってしまうことになる。この場合、周囲の敵を全滅させれば、再び都市への方向を確認することができるぞ。たとえここで消耗しても、都市に到達すればダメージとミサイルゲージは全回復するのだから、準備運動のつもりで、戦っておこう。敵同士の距離は離れている。1機を撃破したら、次の敵まではファイターで移動だ。



◀アフターバーナー全開で飛び、敵を発見したら減速して応戦。



◀地上にいるリガードとの戦いは、バトロイドが一番プレイしやすいぞ。

▶レーダーサイトを狙え!

都市に入ったら、敵部隊に守られたレーダーサイトを3基破壊すればクリアできる。標的の位置は、マーカーに従えば簡単にわかる。レーダーサイトは、1つずつ離れた場所にあり、それぞれビル街の間のひらけた場所の中央に設置されているぞ。周囲にはレーザー砲台やグラージが配備されているが、上空から降下しながらミサイルで攻撃をかければ、敵の攻撃はほとんど気にならない。サイトへの接近には、ガウォークで行くのが一番楽だが、ファイターで急降下して攻撃したり、敵集団の中央でランダムアタックを使うのもいいぞ。次の標的への移動も、ファイターで素早く行こう。



◀中央の背の高い建造物がレーダーサイト。周囲の敵もまとめて破壊しよう。



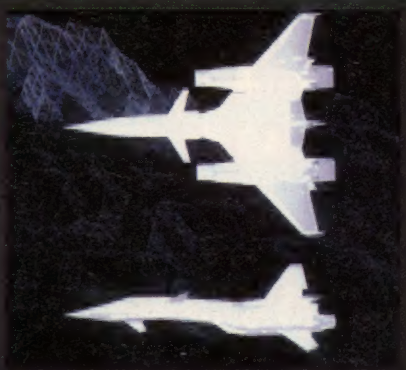
◀地上への攻撃は、ガウォークの見下ろすアングルが使いやすい。

VF-4G LIGHTNING III

DATA

全　長	14.82m
全　高	3.72m
全　幅	14.28m
重　量	13.950t
巡航速度	M3.02+
最大速度	M5.15+

新統合政府樹立後に開発された、長距離侵攻型の機体。VF−1Xと同じく時代遅れの機体ではあるが、直線での加速なら後発の機体にもひけをとらない。そのスピードで敵陣の奥深くまでイッキに到達し、一撃を加えて離脱する戦法を得意とする。空中戦では旋回性能の低さがネックとなるので注意しよう。



MISSION3
SATELLITE FALL

DATA

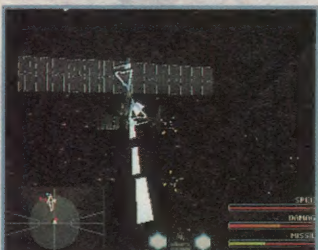
■使用可能機種

ＶＦ－１Ｘsp、ＶＦ－４Ｇ

■出現する敵

リガード、グラージ、空戦ポッド

ＭＩＳＳＩＯＮ２で救出されたミルキードールズのメンバー、リアトリスからの情報により、敵は衛星軌道上にある発電衛星を利用していることが判明した。今回のＭＩＳＳＩＯＮでは、この発電衛星を破壊することが目的となる。重要拠点だけに、敵も衛星の周囲に多数の防衛部隊を配備している。この攻撃をかいくぐって、標的に攻撃をかける、難易度の高い任務だ。



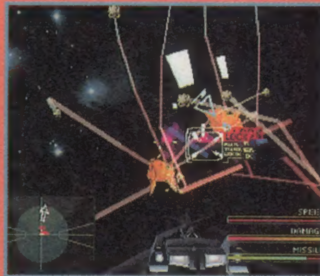
◀ゼントラーディが設置した発電衛星。これを破壊すれば、ヤツらの重要なエネルギー源を奪うことができる。



▶敵防衛部隊の主力機動兵器も登場。ケルカリア型の戦闘ポッドが、ターゲットの前に立ちはだかる。

▶まっすぐに衛星を目指せ！

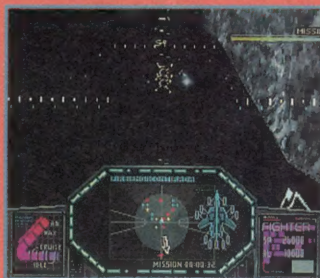
ＭＩＳＳＩＯＮ２の前半と同様、最初にマーカーが表示される方向へ直進すれば衛星まではすぐ。今回のＭＩＳＳＩＯＮでは、衛星の周囲に敵が集中しており、衛星自体の耐久力も高い。ミサイルを温存しておくためにも、途中の小競り合いはほどほどにしておいた方が賢明だろう。また、この作戦エリアには、敵機以外に多数の小惑星が浮遊している。これらは耐久力も高いので、激突したり、破壊するためにミサイルを浪費することのないよう注意。



▲進路を見失ったら、周囲の敵を全滅させてからマーカーを確認。

▶敵防衛網は必殺技で一掃せよ

衛星本体が近くなると、敵の防衛部隊が待ち受けている。レーダーマップで見ると衛星を取り囲むように敵が配置されているので、すぐにわかるはずだ。この防衛部隊は、なにしろ数が多いうえに、前述の小惑星も混ざっているため、マーカーの指示もまぎらわしくなってしまう。衛星破壊に専念するためにも、必殺技のランダムアタックで一掃してしまうのがベストだ。ファイターで突入、レーダーマップで位置を確認して、敵の中央で使おう。



▲レーダーマップを見れば、敵防衛網の配置が一目瞭然。

▶防衛部隊の主力と対決！

衛星本体にダメージを与えると、敵防衛部隊の主力、大型の戦闘ポッドが出現する。こいつは、常に衛星を隠すように位置して、ミサイルとレーザーによる猛攻撃をしてくるぞ。この前の段階でランダムアタックを使っていれば、ほかにジャマをするザコはいなくなっているハズ。ガウォークで一定距離を保ったまま、回避運動を取りつつ攻撃しよう。大型ポッドを倒したあとも、衛星本体から攻撃してくるので、最後まで気を抜かないように。



▲ＶＦ－４Ｇなら、全弾発射を使えるだけの技ポイントも残っているハズ。

VF-11B THUNDERBOLT

DATA

全長	15.51m
全高	3.49m
全幅	11.20m
重量	9.00t
巡航速度	M3.5+
最大速度	M8.2+

次期主力戦闘機として開発された、ＶＦ－１の正統な後継機にあたる機体。ニュートラルな操縦特性が売りもの。旋回・加速のバランスがとれたファイターの機動性によって、誰でも空中戦でその力を十分に発揮することができる。ガウォーク、バトロイドでの運動性能も高いので、接近戦も得意だ。



MISSION4
GHOST TOWN

DATA

■使用可能機種
ＶＦ－１Ｘ、ＶＦ－４Ｇ

■出現する敵
リガード、グラージ
空戦ポッド、ケルカリア

軌道上のヴァルハラⅢから惑星表面を探査したところ、バラバラに幽閉されているミルキードールズの１人と思われる生体反応が発見された。彼女を救出するのが、このＭＩＳＳＩＯＮの目的だ。まずは、彼女が捕らえられている市街地の位置を正確に把握するために、ジャミング波を発信しているレーダーサイトを破壊しなくてはならないぞ。



◀前半のターゲットとなるレーダーサイトの周囲には、防衛部隊として多数の空戦ポッドが飛びかっている。



▶ＭＩＳＳＩＯＮ２での市街戦よりも敵の抵抗が激しい。ミルキードールズ救出のために、全力で突破せよ！

▶レーダーサイトを爆撃！

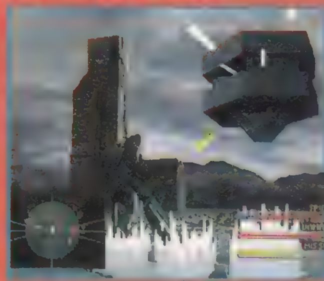
前半の目的は、フィールド上に点在する４基のレーダーサイトを破壊すること。マーカーの指示に従って、１カ所ずつ片づけていこう。レーダーマップ上では、レーダーサイトは敵機と違う光点として表示されているので、ファイターのまま急降下攻撃をかける場合には、これを見ながら位置を確認して、真上からのミサイルで爆撃してやろう。また、ファイターで低空から突入して、バトロイドに変形して破壊する戦法なら、操縦は簡単ですむ。



▲周囲の建造物に惑わされず、レーダーサイトをロックオンして攻撃だ。

▶やっかいな浮き砲台が登場

市街地で最も気をつけなければいけない敵は、標的の周囲に配備されている浮き砲台のようなものだ。こいつはレーザーを連続してばらまいてきて、ファイターで上空から突入しようとすると、まず間違いなく攻撃を喰らってしまう。これ以降のＭＩＳＳＩＯＮでも、たびたび登場するやっかいな相手なので、ここで対処法を身につけておこう。この浮き砲台の攻撃は、本体の下が死角になっている。バトロイドで地上から近づいて銃撃で撃破しよう。



▲バトロイドのガンポッドで１体ずつ破壊していけば、怖くはない。

▶弾幕に守られた敵拠点を破壊

市街地のクリア条件は、各所にある敵の基地を破壊すること。標的となる建造物は、全部で４カ所にある。これまでのＭＩＳＳＩＯＮと同じ要領で１カ所ずつ破壊していくわけだが、上記の浮き砲台からの攻撃もあるので、やや慎重に。ガウォークやバトロイドをメインに使い周囲の敵を確実に撃破してから、標的への攻撃にかかろう。技ポイントがあれば、ファイターで高度を高くとって敵集団の中央までいき、ランダムアタックを使うという手も。



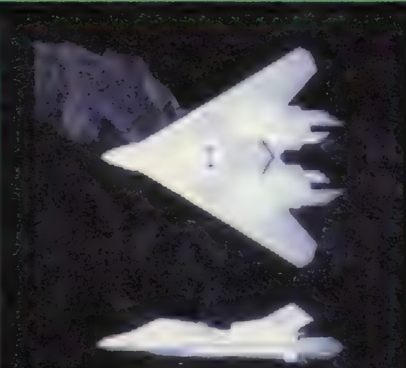
▲ＶＦ－４Ｇなら、加速性能の高さを生かして敵を突破することもできる。

VF-17D NIGHTMARE

DATA

全長	15.63m
全高	3.68m
全幅	14.18m
重量	11.85t
巡航速度	M4.2+
最大速度	M21+

ステルス性を高めるため、特異な形態となった黒いボディは、歴代バルキリーの中でも異彩を放つ。装甲の厚さとミサイル搭載数の多さは、敵の防衛網をかいくぐって目標に到達、地上攻撃をかけるためのものだ。ただし、ガウォーク、バトロイドの機動性は鈍重。空中戦での使用はひかえた方がいい。



MISSION5
HIGH ZONE

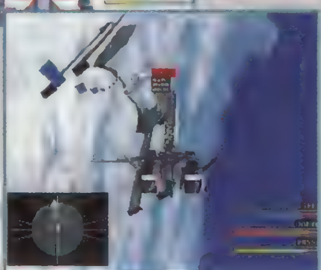
DATA

■使用可能機種
VF-1X、VF-4G
VF-11B、VF-17D
■出現する敵
リガード、空戦ポッド、ケルカリア

敵の航空戦力が惑星上空に集結しているという情報を受けて、キミに出撃命令が下された。ヤツらの部隊をイッキに叩くチャンスだ！　敵航空部隊の主力は、動きの速い空戦ポッドと大型のケルカリア。雲の上に広がる青い空を背景に、思うぞんぶんドッグファイトを繰り広げるのだ。ただし、最後に出現するケルカリアだけは、簡単にはいかないぞ。



◀ひたすら敵を撃墜していくのが、このMISSIONの目的。難しいことは考えずに敵を撃墜しまくろう。



▶最後に出現するケルカリアは、高速で飛行するため、ファイターで速度を合わせないと撃墜できない。

▶ドッグファイトを楽しもう！

出現する敵航空戦力を全滅させるのが、今回のキミの任務。まずはマーカーの指示にしたがって飛んで敵を発見し、戦闘。周囲に敵がいなくなったら、また次の部隊がいるところまで飛ぼう。なんの障害物もない高空だから、ファイターで全力飛行しても衝突の心配はない（まれに敵にぶつかることはあるけれど）。また、宇宙戦と同じく、バトロイドでも降下することはないので、変形を駆使して高機動戦闘の気分を味わうこともできるぞ。ゲーム中盤の割には難易度の低い、ボーナスステージ的なMISSIONといえる。攻略というよりもバルキリーでの空中戦を楽しもう。



◀ファイターの操縦は、これまでのステージで身につけたよね？



◀耐久力のあるケルカリアは、ガウォークかバトロイドで攻撃。

▶高速で飛ぶケルカリアが出現

一定数の敵機を撃墜すると出現する最後の１機だけは、ちょっと勝手が違っている。このケルカリアは高速で飛んでいるため、ガウォークやバトロイドでは絶対に追いつけず、ファイターで戦うにも速度を合わせないと、すぐに見失ってしまうのだ。レーダー表示ではすぐ近くにいるのに姿の見えない敵機しかいなくなったら、こいつが出現している。ますは、ファイターで速度を上げて、視認できるまで追いかけよう。相手の姿が見えたら、視点をコックピットモードにして、計器の速度表示を10,000前後に合わせて戦うのだ。ぴったり張りついて、ミサイルとバルカンを撃ち続けよう。



◀速度を合わせるときは、急減速になってしまわないよう、少しずつ調節。



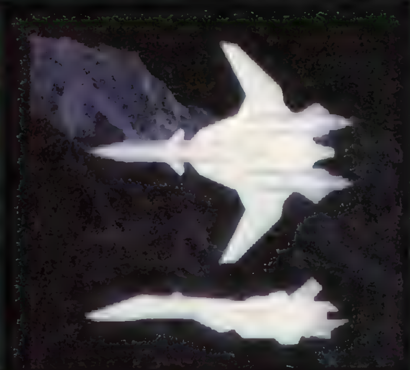
◀的確な旋回のテクニックも要求される。見失ったら、再び加速して追跡だ。

VF-19A EXCALIBUR

DATA

全長	15.63m
全高	3.68m
全幅	14.18m
重量	11.85t
巡航速度	M4.2+
最大速度	M21+

大気圏内での運動性を最重視して開発された最新鋭機。運動性能のパラメータは、各形態ともあらゆる面で最高レベルである。ただし、それだけに操縦者にも高い能力が要求され、とくにファイターの旋回能力の高さは並みのパイロットでは制御するのも困難なほど。その高い戦闘力を楽しもう。



MISSION6
BREAKTHROUGH BLUE

DATA
■使用可能機種
VF-1X^{SP}、VF-4G
VF-11B、VF-17D
■出現する敵
リガード、グラージ、空戦ポッド

残りのミルキードールズメンバーの所在を突き止めるべく、惑星表面の探査を続けるヴァルハラⅢを、敵の部隊が強襲してきた！　キミは緊急発進し、敵機動部隊を迎撃しなければいけない。これからの作戦行動のためにも、徹底的に叩いておくのだ。


◀この作戦エリアではキミの母艦、ヴァルハラⅢの姿も見ることができる。余裕があったら探してみよう。


▶出現する敵は、これまでになく激しい攻撃をしてくる。攻撃よりも、回避を重視して戦おう。

▶敵精鋭部隊に対抗せよ！

このMISSIONのクリア条件は、出現する敵機の全滅という単純明快なものだが、敵の攻撃はこれまでと較べものにならないほど激しくなっている。最初に遭遇するのが、青いグラージの部隊。通常の空戦ポッドなみに動きが速く、大量のミサイルとレーザーを撃ってくるのだ。基本のところで解説しているように、ガウォークかバトロイドで、後退しながら攻撃しよう。避けきれないミサイルは、ガンポッドで撃ち落とすことも忘れないように。


▲ミサイルで狙い撃ちしてくる、青いリガード。バトロイドで応戦だ。

▶新型機動兵器登場!?

グラージ部隊の次は、中型の機動兵器が現れる。こいつは、コアのまわりに攻撃ポッドを回転させながら激しく攻撃してくるうえに、自機が近づくと青い空戦ポッドを大量に出現させる。やはり基本どおりに、ガウォークで一定距離を保って撃破してから、バトロイドで空戦ポッドをかたづけよう。空戦ポッドからの攻撃が激しすぎるようなら、ランダムアタックで一掃してもいいぞ。この機動兵器を4機撃破すれば、大気圏突入シーンになる。


▲マーカーをよく見ながら、確実にコアをロックオンして攻撃。

▶退却した残存兵力を追撃

退却を始めた敵残存兵力を追って、大気圏内へ突入。惑星上空での戦闘は、残った敵の掃討が目的だ。後半の敵は、残存兵力というだけあって、数も少なく、前半のことを考えればあまりにも楽といえる。敵は分散しており、ファイターでマーカーの示す方向へ飛んでいけば、数機ずつと接触することができる。前半と同じ青いグラージ&空戦ポッドだが、ガウォークかバトロイドで相手をしてやれば楽勝。前半での苦戦の借りを返してやろう。

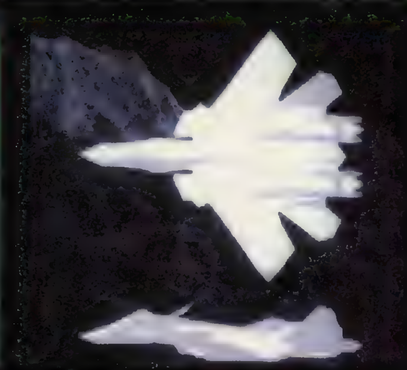

▲大気圏突入後は、自機のミサイル&ダメージも回復するので楽勝なのだ。

VF-22 STURMVOGELⅡ

DATA

全　長	15.63m
全　高	3.68m
全　幅	14.18m
重　量	11.85t
巡航速度	M4.2+
最大速度	M21+

ゼントラーディのテクノロジーを取り入れ、VF-19Aと平行して開発された、もう1つの最新鋭機。試作機のYF-21にあった脳波操縦システムは、搭載されていないようだ。VF-19Aとは対照的に、高性能ながら扱いやすい機体。耐久力も高いので、終盤のMISSIONでの地上攻撃では、最も頼りになる。



MISSION7
TWILIGHT ATTACK

DATA

■使用可能機種

VF−1X、VF−4G、VF−11B
VF−17D、VF−19A、VF−22

■出現する敵

グラージ、空戦ポッド、ケルカリア

無尽蔵に繰り出される敵の無人機動兵器を根本から絶つために、自動兵器工場を破壊するのが、このMISSIONの目的。まずは工場の位置を突き止めるために、敵輸送ポッドを追跡することになる。そして兵器工場のプラントを破壊したキミの前に、未確認の敵機が姿を現す。この機体こそは、ゼントラーディがバルキリーに対抗すべく開発した、最強の機動兵器なのだ！



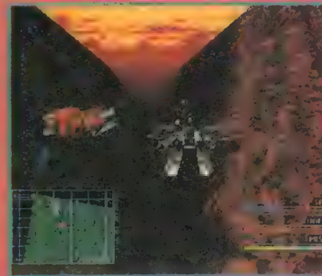
◀前半の輸送ポッド追跡は、攻撃してはいけないというMISSION。ガウォークの操縦技術が問われる。



▶前半で攻撃できなかった分、工場地帯では標的となるプラントの数も多い。破壊しまくりだ！

▶輸送ポッドを追跡せよ！

前半は、攻撃ではなく追跡が目的という、特殊なMISSION。マーカーに従って飛ぶと、オレンジ色の輸送ポッドを発見できるので、これを見失わないように追跡するのだ。追跡にはガウォークを使用。追跡中は、兵器の使用は厳禁だ。バルカンの1発でも撃つと、輸送ポッドは姿を消してしまうぞ。万が一、ポッドを見失ったら、いったんその空域を離れて、遭遇した敵機を何機か撃破すると、再びマーカーの指示が表示される。



▲輸送ポッドからの攻撃は、ダメージよりも喰らったときに見失うのがこわい。

▶工場プラント破壊

工場地帯での標的となるプラントの建物は、かなり数が多い。ミサイルだけに頼っていると、いざというときに弾切れになるぞ。敵の守備隊も強力だが、これまでのMISSIONの市街戦で得た経験をフルに生かして撃破していこう。攻撃は激しいが、浮き砲台のある場所にさえ気をつければ、ファイターでの強襲も有効だ。最後に出現する4つのプラントは、入り組んだ壁と多数の砲台で守られているので、バトロイドで慎重に。



▲工場プラントは、バトロイドのガンポッドで破壊していこう。

▶謎の敵可変戦闘機が出現!!

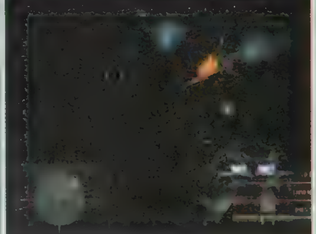
最後のプラントを破壊すると、オペレーターからの連絡が正体不明機の接近を知らせてくる。このゼントラーディ・バルキリーとの戦いでは、他の敵や建物にジャマされないように、海上まで移動してから戦おう。ここでもガウォーク形態での基本戦法がメイン。技ポイントが残っているなら、バトロイドの打撃系必殺技を繰り返して、確実にダメージを与えておくのも有効。そして、この戦いのあとのデモでは、ついに敵の真の目的が明らかになる！



▲夕暮れで暗いせいもあり敵機を視認するのは困難。マーカーを頼りに戦おう。

ENEMY 空戦ポッド

くさび型のボディの戦闘機。高速で自機の周囲を取りまくように旋回を続けるので、接近されるとファイターではつらい。空中戦のMISSIONならバトロイド、そうでなければガウォークで、後退しながら攻撃しよう。



ENEMY リガード

ゼントラーディの一般兵用1人乗り機動兵器。地上付近の低空をうろつきながら、ミサイルで攻撃してくる。動きは遅く、攻撃力、耐久力ともたいしたことはない。ファイターでの戦いの練習台にしてやろう。



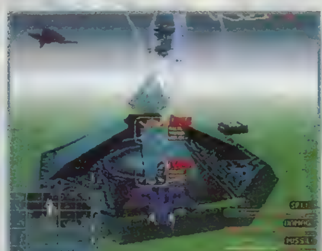
MISSION8
LEGACY

DATA

■使用可能機種
VF−1X、VF−4G、VF−11B
VF−17D、VF−19A、VF−22

■出現する敵
グラージ、空戦ポッド、ケルカリア

惑星上の都市部に、敵の大規模な部隊が集結しつつあることが確認された。これまでのキミの活躍によって、敵勢力もかなりのダメージを受けているはずだ。集結した敵を一気に叩き、この戦いに決着をつけるのだ！ 市街地では、敵の大型地上兵器も登場する。前半、後半ともさまざまなパターンでの地上攻撃のテクニックを要求されるMISSIONとなっているぞ。



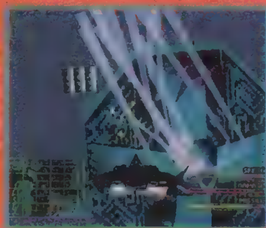
◀市街地の位置を知るには、またしても、レーダーサイトを破壊してジャミングを止めないといけない。



▶市街地の敵は一カ所にまとまって、要塞のようになっている。攻撃するときは、激しい反撃も覚悟しよう。

▼レーダーサイト破壊

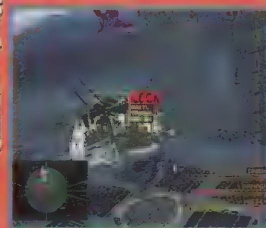
前半のフィールドでは、MISSOIN4と同じくレーダーサイトを破壊していくのが目的となる。レーダーサイトの周囲には地上砲台が配備され、レーダーサイト自体の耐久力も高め。上空からファイターによる急降下攻撃をかけながら突入し、バトロイドでサイトを破壊したあと、再びファイターになり離脱。



▲丸いドーム状のレーダーサイト。激突に注意しながら進んでいこう。

▼大型地上兵器が出現！

そんな具合で戦っていると、やがて新たな標的、巨大戦車のようなホバータンクが出現し、激しく攻撃してくる。こいつを倒すには、ガウォークで攻撃をかわしながらのホバリング攻撃がベストだ。ただし、同時に上空に大量の空戦ポッドも現れるので、あまり高度は上げないようにして戦おう。



▲飛んでくるミサイルをよく見て、回避しながらロックオン＆攻撃。

▼片っ端から敵を倒せ！

市街地での最初の目的は、敵機を一定数倒すこと。とにかく、出現する敵を撃破していけばいいのだ。あちこちにある浮き砲台は、すべて高いビルのすき間に配備されており、遠くまで攻撃を届かせてくる。この後の行動の支障にもなりかねない、バトロイドによる攻撃で優先的に破壊しておこう。



▲距離が遠いと、地上でも浮き砲台からの攻撃を喰らってしまうぞ。

▼最後は敵基地を破壊

巨大戦車を破壊すると、オペレーターから敵基地を破壊するように指示される。この標的は、どれも四方に浮き砲台の配備された高いビルに囲まれており、地上にも砲台が設置されている。バトロイドで周囲の砲台をていねいにつぶしていくか、ガウォークでビルの中心に強行突入して、バトロイドで破壊しよう。



▲この建造物をすべて破壊すれば、つらかったこのMISSIONもクリアだ。

ENEMY ケルカリア

機体の左右に2門のレーザー砲を持つ、3人乗りの大型機動兵器。レーザーとミサイルの両方で攻撃してくる。耐久力が高いが、攻撃はそれほど激しくない。ガウォークやバトロイドによる集中攻撃で撃破しよう。



ENEMY グラージ

ゼントラーディの上級兵用1人乗り機動兵器。リガードに較べ、攻撃力、耐久力とも数段上。特に終盤のMISSIONで登場する色違いのリガードは、大量のミサイルとレーザー連射で攻撃してくる強敵だぞ。

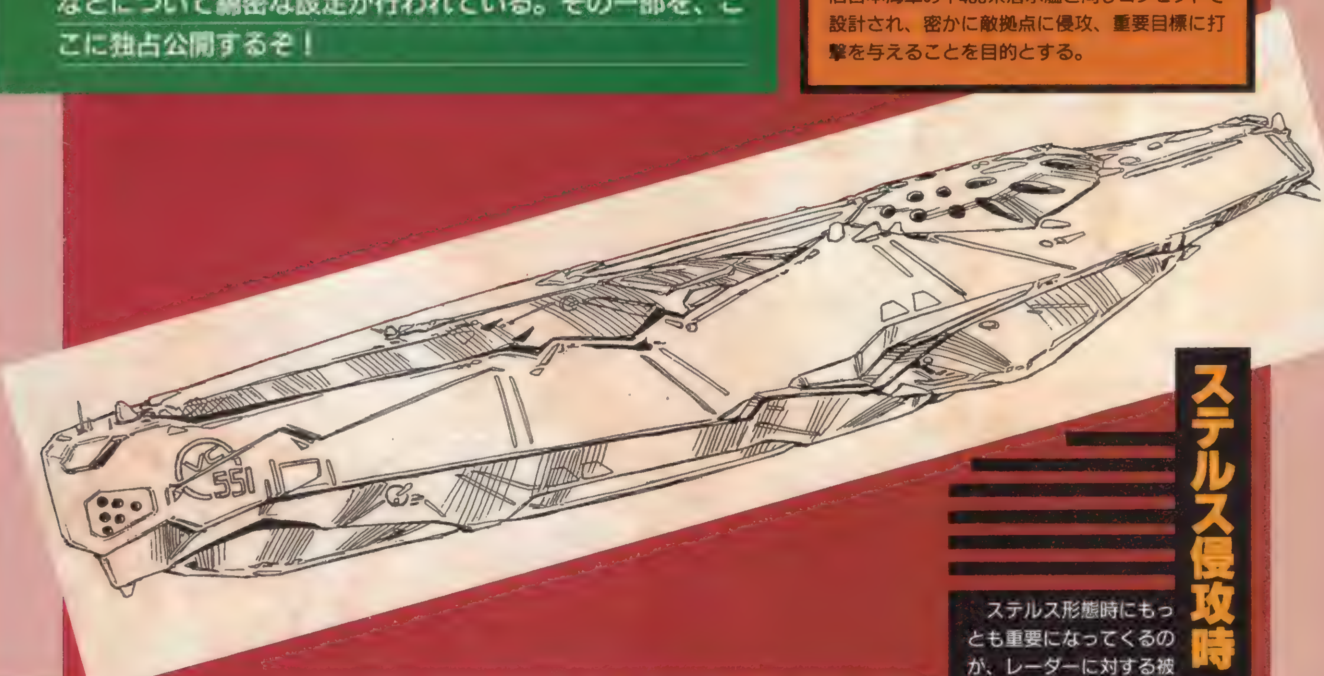


MACROSS MANIAX
マクロスマニアックス

「VF－X」には、ゲーム中には出てこないがすべてのメカなどについて綿密な設定が行われている。その一部を、ここに独占公開するぞ！

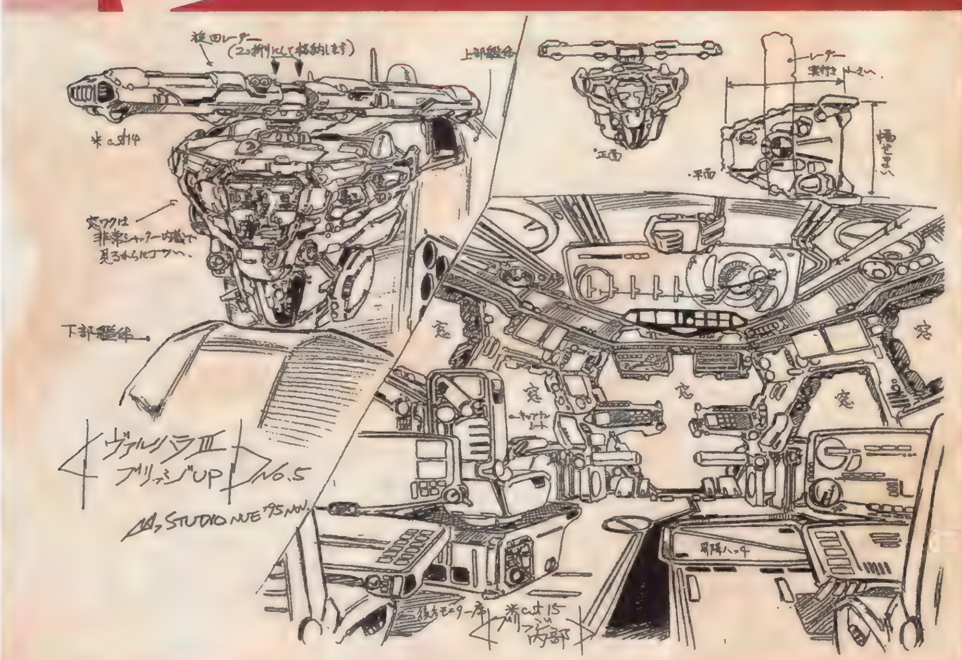
VCV-551 VALHALLA Ⅲ

統合軍・宇宙軍に所属する潜航強襲艦。全長150mの小型艦で、単艦での隠密行動を主任務とする。VFクラスの戦闘機を4機（最大6機）搭載し、単艦での長距離フォールドも可能と、隠密性、機動性に富む高性能艦。第2次大戦中の旧日本海軍のイ400系潜水艦と同じコンセプトで設計され、密かに敵拠点に侵攻、重要目標に打撃を与えることを目的とする。



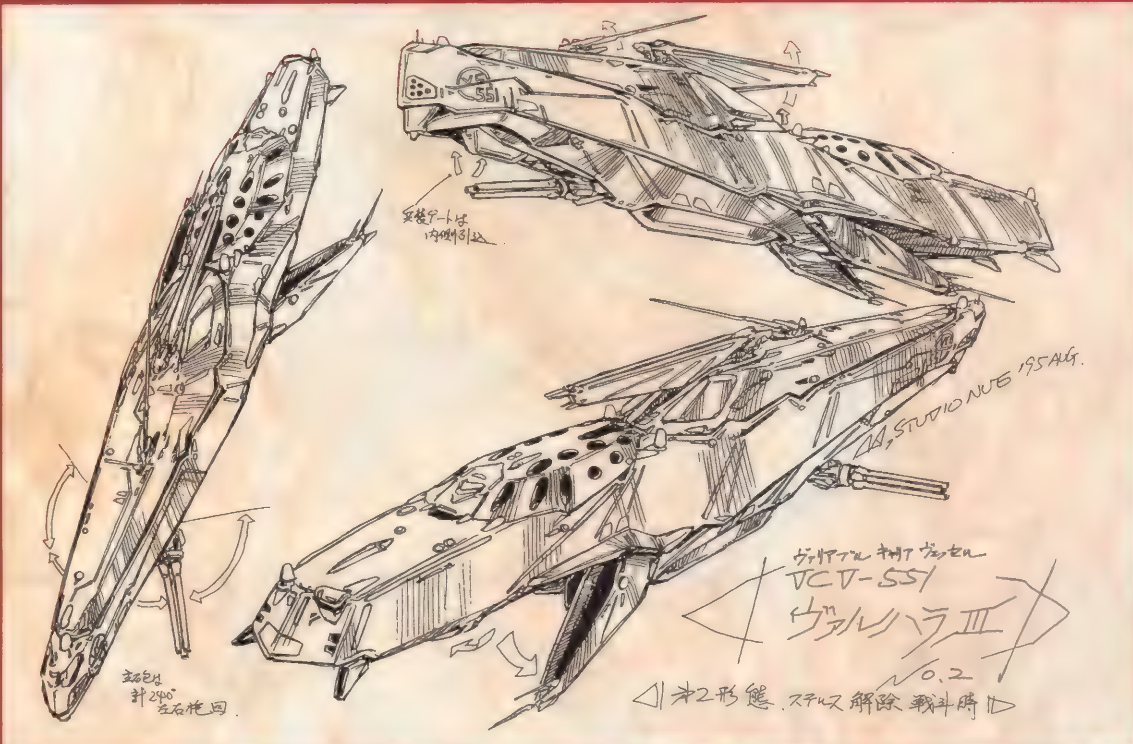
ステルス侵攻時

ステルス形態時にもっとも重要になってくるのが、レーダーに対する被断面積の縮小。つまり、出っ張りや、突出部をいかに少なくするかということである。潜航強襲艦という艦種であるヴァルハラⅢでは、このステルス形態時の能力はきわめて重要である。



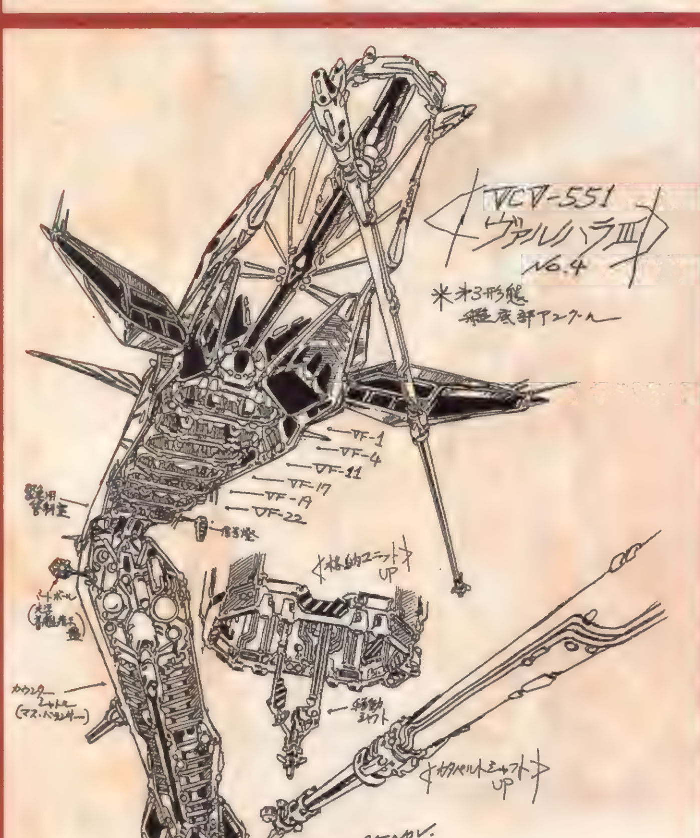
コックピット

艦のコントロールを司るコックピット。小型艦ということもあって、かなり手狭な印象を与える。上のステルス侵攻時の設定では、左端上部に収納されている。ちなみに、このヴァルハラⅢの設定はシリーズを通してメカデザインを担当された宮武一貴氏による。



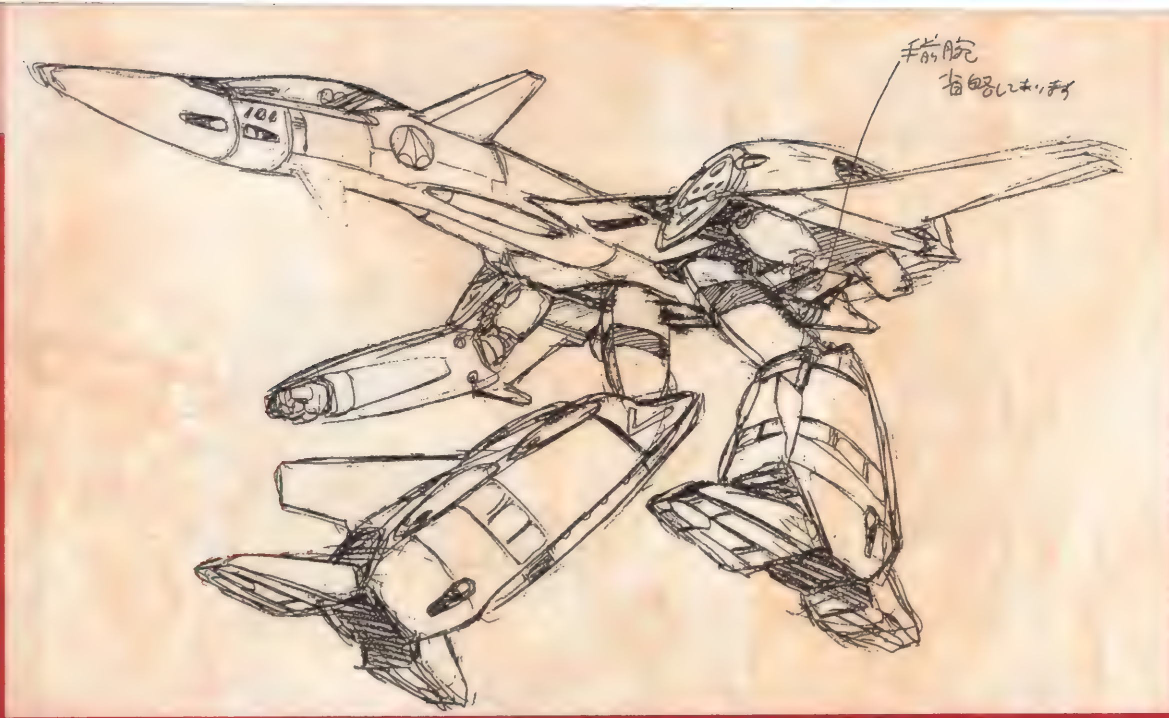
ステルス解除戦闘時

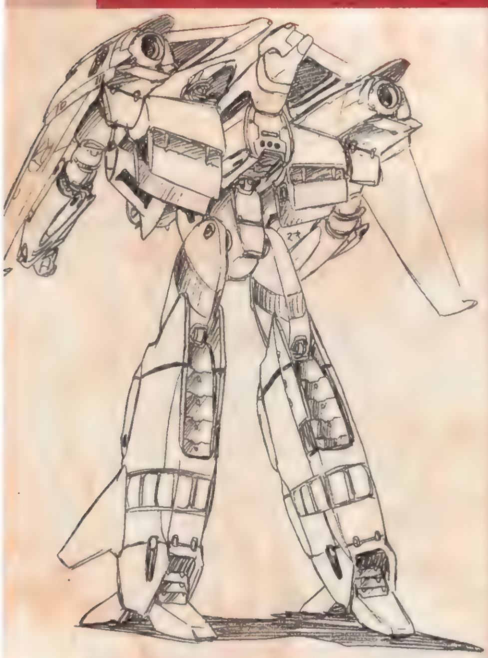
上の設定は、戦闘時のもの。ヴァルハラIIIは潜航強襲艦ということで、単艦での攻撃力は高いものではない。主砲は艦下部に三連装のものが1基。各種ミサイルなどは、ある程度装備されているものの、その攻撃の主力となるのは、最大で6機搭載されているバルキリーである。この辺りからもコンセプトがイ400であることがうかがえる。

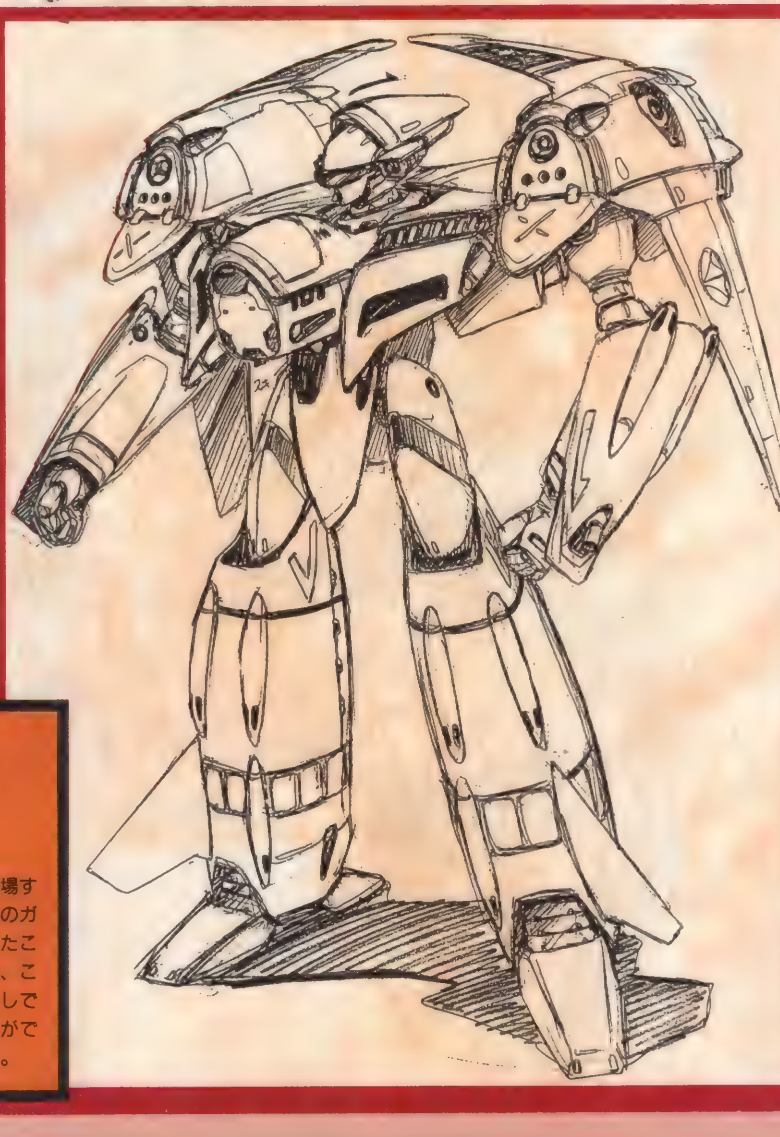


艦載バルキリー発進時

バルキリーの発進形態。ヴァルハラIIIでは、主にサイズの問題のために、発進時には艦の変形ならびにクレーンアームによる、バルキリーの射出というシステムを採用している。この点でも、艦損傷時の対応などについての諸問題よりも、艦の小型化、隠密性を重視した設計がなされているようだ。ちなみにアームは通常時には艦底部に収納されている。



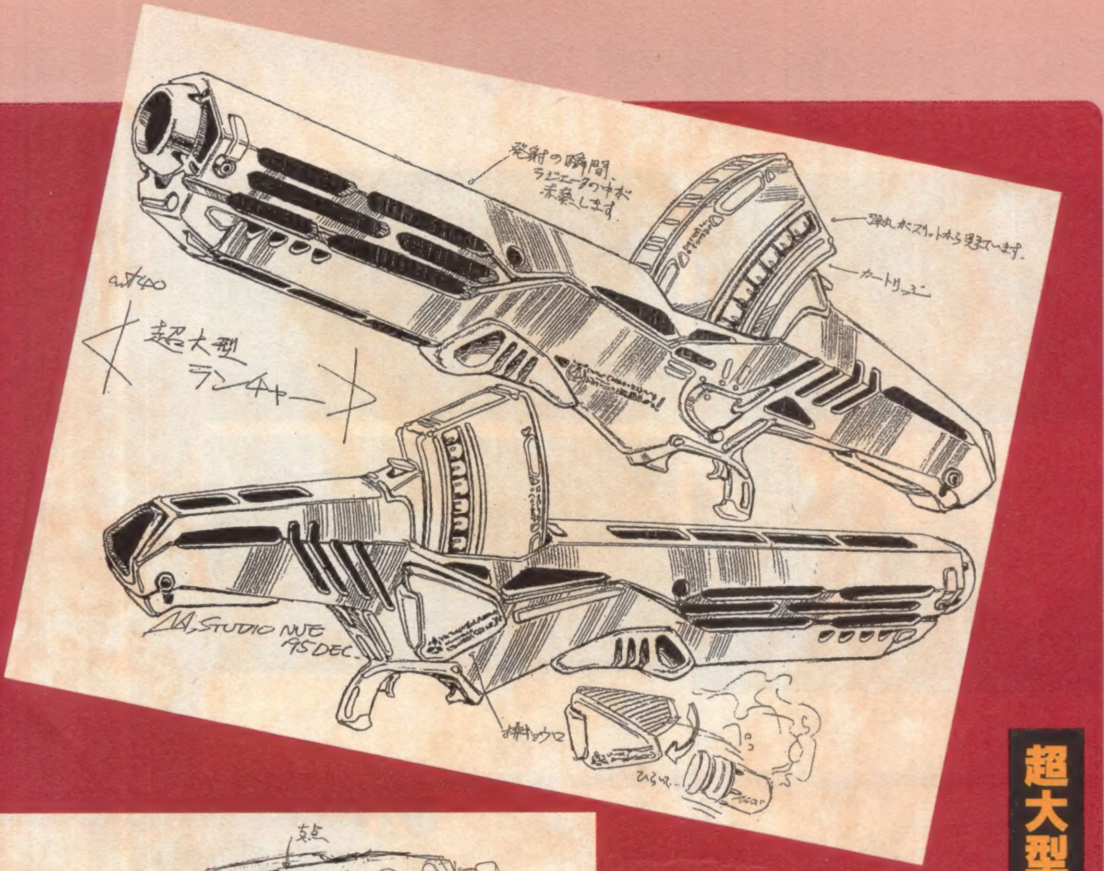




VF-4G

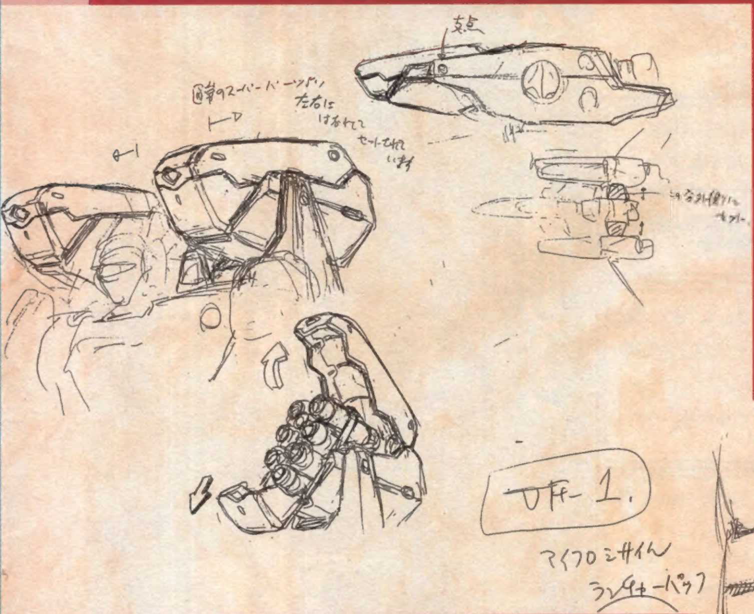
LIGHTNING Ⅲ

ＯＶＡ版「フラッシュバック2012」に登場するＶＦ－４Ｇ。実は今までこのＶＦ－４Ｇのガウォークと、バトロイドの２形態が登場したことがなかったのだ。この「ＶＦ－Ｘ」では、この２形態を、新たに河森正治氏の描き下ろしで完全設定！　今までのアニメでは見ることができなかった、このポーズを堪能してほしい。



超大型ランチャー

オープニングで登場する超大型ランチャー。実はこの兵器はここでしか登場しないのだが、この兵器の設定も宮武一貴氏による。このようにアニメ版「マクロス」の伝統を継ぐこの『VF－X』には、数限りない設定がなされている。





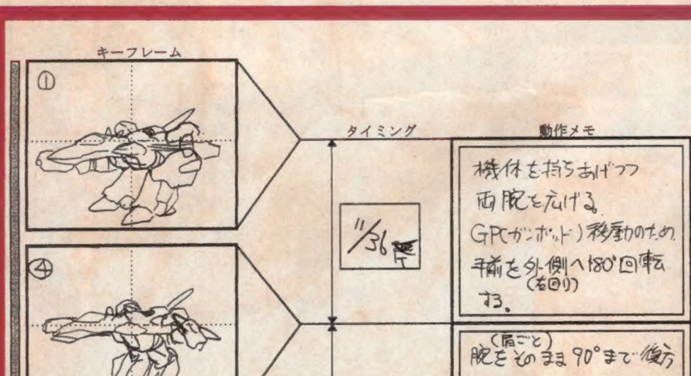
ここに紹介しているのは、VF－1Xで装備されるスーパーパック・ミサイルランチャーの設定だ。宇宙空間での戦闘では、VF－1Xはスーパーパックをつけるようになるが、これで他のバルキリーとの火力差を多少改善できるハズである。

VF-1Xplus
マイクロミサイルランチャーパック



オープニングアニメーション&CG合成カット

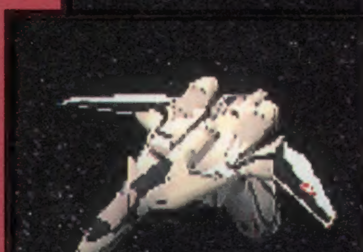
『VF−X』のオープニングは、デジタルエンハンストアニメーションを採用。左の写真のように、左下のアニメと、右下のCG、右上の背景を組み合わせ、迫力のシーンを造り上げている。



バルキリー変形シーン

このゲームの見どころの1つがバルキリーの変形シーン。全6機のバルキリーの変形は、すべて板野一郎氏によって絵コンテが起こされ、それに忠実に再現されているのだ。左側がVF−19Aの変形の絵コンテだ。







■超時空要塞マクロス

TVシリーズ　全9巻
ビデオ：各¥6,000(税抜)
LD　：各¥5,631(税抜)

1982年毎日放送系にて放映されたマクロスシリーズの第1作。異星人との戦争とアイドル歌手という、およそかけ離れた存在を結びつけた新しいタイプの物語であった。15年後の現在でも、根強いファンに支持され続けている。



■超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか

劇場公開作品完全版
ビデオ：¥9,515(税抜)
LD　：¥14,369(税抜)

1984年夏に公開されたこの作品は、TVシリーズをベースにしながらも、まったく新たなものとして製作された。この作品のシリーズ内での位置づけは、マクロス艦内で制作、上映された映画という設定になっている。



■超時空要塞マクロス フラッシュバック2012

OVA作品
LDのみ：¥8,312(税抜)

「愛・おぼえていますか」のエンディングのシーンからスタートする後日談的な作品。リン・ミンメイのビデオクリップ的な内容だが、移民船団の発進シーンなど、後の作品に受け継がれるシーンが描かれている。



■超時空要塞マクロスII Lovers Again

OVAシリーズ　全6巻
ビデオ：各¥4,660(税抜)
LD　：各¥4,660(税抜)

ゼントラーディとの戦争終結から80年後、「歌」を持つ新たなる敵マルドゥークとの接触で、地球は危機に陥る。マクロスという物語を下敷きに作られた作品ではあるが、パラレルワールドという位置づけになっている。



■マクロス7

TVシリーズ　全13巻
ビデオ：各¥6,000(税抜)
LD　：各¥6,000(税抜)

TV版「マクロス」から35年後。超長距離移民船団マクロス7は、謎の敵プロトデビルンの襲撃を受けた。通常兵器の通用しない彼らに、唯一対抗できたのは、ロックバンド・ファイアーボンバーの、熱気バサラの歌のみ！



■マクロス7劇場版 銀河がオレを呼んでいる!

劇場公開作品
ビデオ：¥5,000(税抜)
LD　：¥5,000(税抜)

1995年に劇場公開された作品。併映は「マクロスPLUS」劇場版であった。この作品はTVシリーズの38話以降に入る外伝的なストーリーになっている。人物関係や戦闘メカなど、初代シリーズを見ている人にはより楽しめる。



■マクロスPLUS

OVAシリーズ　全4巻
ビデオ：各¥7,573(税抜)
LD　：各¥7,573(税抜)

次期正式採用機を巡ってテストを重ねるYF19とYF21。親友であった2人のテストパイロットの、意地をかけたぶつかりあいには、複雑な過去が交錯する。航空機として、大空を飛ぶことにこだわった異色作である。



■マクロスPLUS MOVIE EDITION

劇場公開作品
ビデオ：¥9,800(税抜)
LD　：¥9,800(税抜)

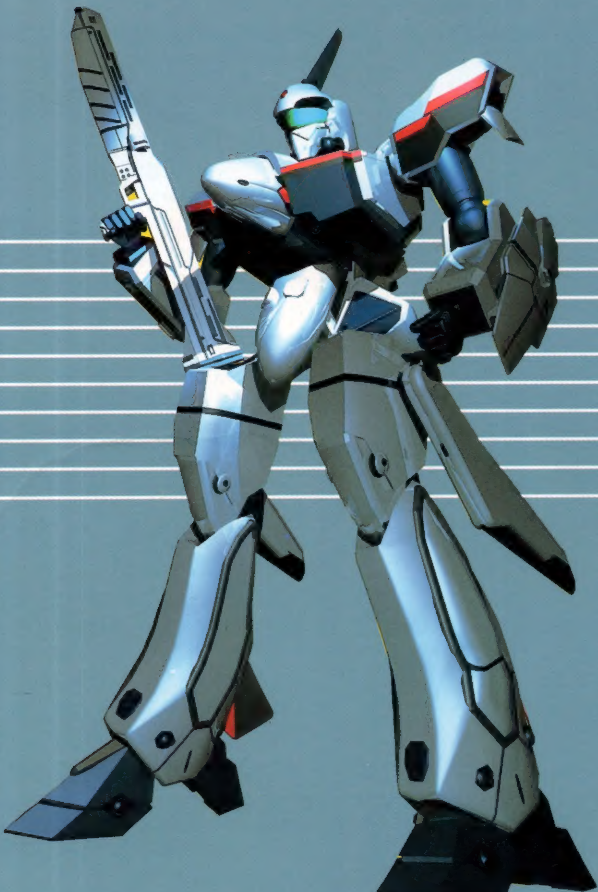
1995年に劇場公開された、もう1つの「マクロスPLUS」。単なるビデオシリーズのダイジェストではなく、1つの作品として、エピソードの順序や演出などに違いがあり、随所にオリジナルシーンやカットが追加されている。



マクロス全シリーズ ビデオ・LD全ガイド

『VF-X』には、過去、様々な作品で活躍してきた数多くのバルキリーが登場する。『VF-X』をより深く楽しむためには、これらの作品を見るのがオススメ。

マクロス DIGITAL MISSION VF-X



電撃プレイステーション 3/14号付録

■発行人／染谷恵司　■編集人／渡部雅人
■発行元／メディアワークス
〒101　東京都千代田区神田駿河台1－8
■発売元／主婦の友社
〒101　東京都千代田区神田駿河台2－9

COMPLETE FILE